



Volume 23 Nomor 1 Januari - Maret 2020

STRATEGI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR USIA 7-9 TAHUN MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG RUKUN IMAN DAN RUKUN ISLAM

Masnuna & Ilmiah Rizki Okalia

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, 60294
Telp/Fax. (031) 782087
E-mail: masnuna.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Banyaknya media elektronik dan tayangan televisi saat ini dapat mengalihkan anak-anak untuk melakukan penyimpangan dalam *aqidah* mereka, seperti banyaknya tayangan yang berbau ilusinas, horor, dan romantis yang dapat merusak pemikiran anak jaman sekarang. Oleh sebab itu perlunya solusi dalam menyelesaikan permasalahan ini dengan menciptakan sebuah media pembelajaran untuk anak-anak berupa buku cerita bergambar. Metode analisa yang digunakan dengan cara mengamati target audiens atau disebut dengan *Consumer Journey* dan diuraikan secara deskriptif, adapun konsep buku dirancang sesuai dengan *keyword* yaitu “Warna-warni cahaya keyakinan”. Konsep *keyword* ini diterapkan pada visual buku sehingga ditarik konsep buku dengan penggunaan gaya ilustrasi kartun, gaya bahasa yang sesuai dengan anak, penggunaan tipografi yang menyesuaikan anak, dan tone warna yang *colorful* supaya anak tidak bosan jika membaca. Perancangan ini bertujuan membantu anak-anak dalam mempelajari ilmu *aqidah* terutama dalam materi Rukun Iman dan Rukun Islam supaya anak tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif yang dapat merusak pola pikir mereka.

Kata Kunci: buku, cerita, gambar, *aqidah*, anak

ABSTRACT

The numbers of electronic media and television shows today can divert children to deviate from their aqeedah, such as the many shows that smell of illusion, horror, and romance that can damage the minds of today's children. Therefore the need for a solution in solving this problem by creating a learning media for children in the form of picture books. The analytical method used by observing the target audience or called Consumer Journey and described descriptively, while the concept of the book is designed in accordance with the keyword that is “Colorful light of confidence”. The concept of this keyword is applied to the book's visuals so that the concept of the book is drawn with the use of cartoon illustration style, language style that suits the child, the use of typography that adjusts the child, and colorful color tones so that the child does not get bored when reading. This design aims to assist children in learning the science of aqidah especially in the Pillars of Faith and Pillars of Islam so that children are not easily influenced by negative things that can damage their mindsets.

Keywords: books, stories, pictures, *aqidah*, children

Pendahuluan

Kepercayaan merupakan hal terpenting dalam suatu agama termasuk dalam agama Islam. Islam adalah agama yang selalu mengajarkan kebaikan. Tugas utama seorang muslim adalah memelihara *aqidah*, menjaga dan memperkuat *aqidah*. Al-Qur'an dan hadist Rasul yang menjelaskan tentang perkembangan manusia dalam kehidupannya. Sehingga *aqidah* merupakan dasar-dasar kepercayaan dan keyakinan hati seorang muslim yang bersumber dari ajaran Islam yang wajib dijadikan pedoman hidup. Pembentukan kepercayaan dan keyakinan atau *aqidah* anak merupakan hal yang sangat penting pada umumnya dilakukan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Rukun Iman dan Rukun Islam juga termasuk *aqidah*.

Orang tua merupakan pendidik utama anak dan pertama bagi anak-anak mereka, seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin luas dan tidak terarah, seperti sedikitnya minat baca pada anak, tayangan televisi yang berbau mistis dan ilusinas. Jika kondisi tersebut dibiarkan maka perlahan akan membuat anak menjalani penyimpangan *aqidah*, seperti tidak yakin sepenuhnya dengan kuasa Allah SWT, dan juga perlahan dapat menghilangkan *aqidah* yang telah tertanam pada diri anak sejak lahir dan juga anak menjadi malas membaca karena terbiasa bermain *gadget* sehingga anak lupa waktu dalam hal belajar karena terlalu lama menggunakan sosial media yang membawa pengaruh negatif. Oleh karena itu, anak seharusnya di didik mulai sekarang agar anak memiliki *aqidah* yang baik dan terbiasa dalam melakukan kegiatan yang positif. Dengan adanya permasalahan ini diperlukannya media pembelajaran yang efektif dan edukatif.

Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk buku cerita ini memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa untuk lebih merangsang minat belajar siswa. Buku cerita bergambar merupakan media yang bersifat sederhana, mudah, dan jelas. Oleh karena itu, media buku bergambar sangat berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar supaya anak tidak bosan membaca dan belajar menjadi lebih menyenangkan. Sehingga anak dapat dengan cepat menambah informasi dengan membaca.

Metode Penelitian

Perancang membutuhkan sejumlah data untuk mendukung terciptanya perancangan ini. Maka berikut tahapan yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu yang pertama adalah observasi. Menurut Supardi (2006:88) "Metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki" Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan atau aktivitas langsung pada target audiens yang dituju yaitu pada Anak-anak usia 7-9 tahun yang bertujuan untuk mengetahui kebiasaan atau kegiatan apa saja yang sering dilakukan anak-anak usia tersebut. Observasi dilakukan dengan cara mengamati target audiens atau disebut dengan *Consumer Journey*. Menurut Djito Kasilo (2008:76), *Consumer Journey* merupakan sebuah teknik untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh target audiens secara mendalam dalam kehidupan sehari-harinya. *Consumer Journey* berfungsi untuk merealisasikan strategi tersebut agar dapat disampaikan secara lebih efisien pada target audiens.

Metode pengumpulan data kedua adalah dengan teknik wawancara, menurut Sugiono (2009:317) :

"Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi"

Perancangan ini, diambil berdasarkan analisis hasil wawancara dilakukan kepada Ibu Alif, mbak Watiekideo dan ilustrator anak dengan mbak Arini hidayati. Wawancara ini dilakukan untuk menemukan data yang dijadikan sebagai salah satu pertimbangan dalam konsep perancangan.

Hasil Dan Pembahasan

Target Audiens

1. Demografis
 - Laki-laki dan Perempuan
 - Usia 7-9 Tahun
 - Pelajar Sekolah Dasar
 - Beragama Islam
2. Geografis
 - Surabaya dan sekitarnya.

3. Psikografis

- Anak memiliki ketertarikan membaca
- Anak suka dengan gambar kartun
- Anak memiliki sifat Religius
- Anak memiliki Rasa ingin tahu
- Anak suka bercerita
- Anak suka melakukan kegiatan atau aktif

4. Behavioristik

- Anak yang memiliki karakter yang kurang suka membaca.
- Anak yang memiliki kebiasaan menghabiskan waktu dengan kegiatan positif.

Hasil Pengumpulan Data

Setelah melakukan teknik pengumpulan data, maka didapatkannya beberapa data terkait dengan perancangan yaitu sebagai berikut :

1. Observasi



Gambar 1. Foto Narasumber 1
(Sumber: Perancang)

Nama : Thalita alfa nur nabila
Umur : 7 Tahun
Sekolah : SDN Mojorembun 2
TV : Spongebob, Snoopy
Hobby : Mewarnai

Pukul 06.00 wib Nabila bangun tidur, kemudian setelah bangun tidur Nabila merapikan tempat tidurnya setelah itu Nabila melanjutkan aktifitas yaitu mandi. Pada pukul 06.20 wib Nabila bersiap-siap untuk berangkat ke sekolah, sebelum berangkat Nabila sarapan

terlebih dahulu. Setelah itu pada pukul 06.30 wib Nabila berangkat kesekolah, sampailah disekolah sekitar pukul 06.50 wib, selagi menunggu bel masuk Nabila biasanya bermain *gadget* sebentar sekitar 10 menit. Tepat pada jam 07.00 wib bel masuk berbunyi. Nabila sekolah pada pukul 07.00-12.00 wib. setelah pulang sekolah Nabila langsung pulang. Perjalanannya sekitar 15 menit dari sekolah ke rumah.

Sesampainya dirumah Nabila langsung ganti seragam, cuci kaki, lalu tidur siang. Setelah itu Nabila bangun tidur siang pada pukul 16.00 wib. Setelah bangun Nabila lalu mandi sore setelah itu Nabila mengaji dan melakukan aktifitas dengan teman-temannya yaitu bermain masak-masakan. Bermain sampai dengan pukul 17.30 wib. setelah bermain Nabila kembali pulang dan menunggu waktu adzan magrib selesai itu Nabila sholat maghrib sampai pukul 18.15 wib, setelah sholat malamnya nabila belajar dan mengerjakan PR sampai pukul 20.00 wib. Setelah belajar dan mengerjakan PR Nabila menonton tv lalu tidur dan istirahat untuk melanjutkan aktifitas keesokan harinya.

2. Wawancara

- a. Ibu Alif (Guru Mengaji Masjid At-Tadzkiroh, Sidoarjo)



Gambar 2. Foto Narasumber 1
(Sumber: Perancang)

Hasil wawancara dengan Bu Alif dapat disimpulkan bahwa mempelajari *Aqidah* sejak dini itu sangat perlu sekali ditanamkan sejak

dini, karena apabila anak tidak dibekali ilmu *Aqidah* sejak dini maka sangat anak dapat mudah terpengaruh oleh hal-hal yang dapat merusak *Aqidah* mereka. Dengan bimbingan orang tua merupakan hal yang utama karena dari orang tua anak bisa membiasakan diri dan mencontoh hal-hal yang baik dari mereka, sehingga orang tua juga perlu media pembelajaran yang bisa mengajak anak untuk ingin belajar tentang *Aqidah*.

Karena materi *Aqidah* sendiri merupakan materi yang cukup berat sehingga apabila dikemas secara unik bisa menarik anak untuk belajar dan juga tidak membuat anak bosan belajar.

b. Mbak Watiekideo (Penulis Buku Anak)



Gambar 3. Foto dan karya Narasumber 2
(Sumber: Perancang)

Wawancara dilakukan dengan Penulis Buku Anak yang bernama Watiekideo. Wawancara dilakukan secara tidak langsung menggunakan media *online* yaitu melalui whatsapp. Hasil wawancara dengan mbak Watiekideo dapat disimpulkan bahwa beliau

lebih suka target audiens yaitu anak-anak karena menurut beliau anak-anak itu sangat menyenangkan dan beliau juga bisa masa kecil anak-anak dengan tulisan beliau melalui cerita. Media pembelajaran yang sesuai untuk anak-anak adalah media buku cerita karena dapat menyampaikan pesan-pesan tertentu dengan cara yang menyenangkan tanpa menggurui.

Buku termasuk media yang dibutuhkan oleh anak karena buku merupakan jendela dunia, pasti anak akan membiasakan untuk membaca sehingga mereka tumbuh menjadi generasi suka membaca. Dan buku-buku yang cocok untuk anak-anak kurang lebih membahas tentang agama, kehidupan, psikologi, dan pendidikan.

c. Mbak Arini Hidayati (Ilustrator Anak)



Gambar 4. Foto karya Narasumber 3
(Sumber: Narasumber)

Wawancara dilakukan dengan Ilustrator Anak yang bernama Arini Hidayati. Dia merupakan mahasiswa jurusan DKV di Malang. Wawancara dilakukan secara tidak langsung menggunakan media online yaitu melalui whatsapp. Hasil wawancara dengan mbak Arini dapat disimpulkan bahwa dia sangat hobby sekali dan sangat suka membuat gambar kartun anak karena dia memang spesialis dalam bidang tersebut.

Menurut mbak Arini media pembelajaran yang cocok atau sesuai untuk anak-anak yaitu Buku dengan desain dan model yang unik supaya dapat menarik anak untuk antusias membaca. Untuk materi Buku yang sesuai untuk anak-anak tidak jauh dari permasalahan keseharian atau kehidupan anak-anak. Warna-warna yang cocok untuk anak seperti warna *playfull* atau *colorfull*, ceria, dan menyenangkan.

Konsep Desain

Melihat dari fenomena dan permasalahan yang ada mengenai penyimpangan aqidah yang banyak mempengaruhi anak-anak di jaman sekarang ini, maka perancang menemukan solusi untuk anak agar tidak mudah terpengaruh dengan kondisi dilingkungan mereka saat ini melalui perantara orang tuanya. Perancang membuat solusi berupa media belajar yang berbentuk buku cerita bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam ini untuk menarik perhatian anak agar mau membaca dan belajar dengan cara yang tidak membosankan.

Dari Fenomena dan permasalahan yang ada, maka penulis dapat menyimpulkan menjadi sebuah *keyword* yaitu “Warna-warni cahaya keyakinan”. Konsep keyword ini diterapkan pada visual buku sehingga ditarik konsep buku dengan penggunaan gaya ilustrasi kartun, gaya bahasa yang sesuai dengan anak, penggunaan tipografi yang menyesuaikan bentuk dari seorang anak, dan tone warna yang *colorful* supaya anak tidak bosan jika membaca. Perancangan ini diharapkan mampu membantu anak-anak dalam mempelajari ilmu aqidah terutama dalam materi Rukun Iman dan Rukun Islam supaya anak tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal negatif yang dapat merusak pola pikir mereka.

Konsep Media

Media Utama (Buku Cerita Bergambar)

Media Utama ini berupa buku cerita bergambar yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi tentang aqidah yaitu tentang materi Rukun Iman dan Rukun Islam khususnya untuk anak usia 7-9 tahun yang dikemas secara informatif dan menarik. Selain itu Buku ini bertujuan agar anak-anak jaman sekarang dapat memahami aqidah secara menyeluruh sesuai dengan ajaran Islam. Konsep media utama dalam perancangan ini akan dibuat seperti berikut :

1. Bentuk buku berukuran 20 cm x 19 cm.
2. Judul buku “Rukun Iman Dan Rukun Islam” dan sub-judul “Kumpulan cerita anak muslim”.
3. Bahan yang digunakan adalah menggunakan cover adalah dengan jenis Hardcover, dan untuk isi buku menggunakan kertas berjenis Becket Expression White 118gr.

4. Cover depan menggunakan ilustrasi karakter tokoh anak-anak beserta judul, nama pengarang, dan logo penerbit.
5. Cover belakang berisi tentang sinopsis buku yang dirancang, penerbit, serta sponsorship.
6. Berisi informasi lengkap tentang pemahaman Rukun Iman dan Rukun Islam didalam aktivitas keseharian.
7. Buku Cerita bergambar akan dijilid *hardcover* agar terlihat elegan dan *handy* ketika dipegang dan tidak mudah rusak.

Adapun konten/ isi buku adalah sebagai berikut:

1. Cover Depan
2. Kepemilikan Buku
3. Impremsum
4. Daftar Isi
5. Pengenalan Karakter
6. Isi :
 - Bab 1 Percaya hanya kepada Allah SWT (Iman pada Allah SWT)
 - Bab 2 Malaikat bersamamu (Iman pada Malaikat)
 - Bab 3 Al-Qur'an adalah kitabku (Iman pada kitab-kitab)
 - Bab 4 Teladan Nabi Muhammad SAW (Iman pada Rasul)
 - Bab 5 Musibah banjir (Iman pada Hari akhir)
 - Bab 6 Mensyukuri takdirnya (Iman pada Qadha dan Qadar)
 - Bab 7 Berkah makan dengan tangan kanan (Syahadat)
 - Bab 8 Sholat itu kewajiban! (Shalat)
 - Bab 9 Puasa Ramadhan (Puasa)
 - Bab 10 Rajin berbagi (Zakat)
 - Bab 11 Niat naik haji (Haji)
7. Profil Penulis
8. Cover Belakang

Media Pendukung

1. Poster
Poster merupakan salah satu media pendukung untuk mempublikasikan buku Rukun Iman dan Rukun Islam. Poster menggunakan jenis kertas Artpaper 210gr.
2. Gantungan Kunci
Gantungan kunci merupakan salah satu *merchandise* yang diberikan saat

pembelian buku Rukun Iman dan Rukun Islam, *merchandise* ini berguna untuk menyampaikan pesan kebaikan yang terdapat pada ilustrasi. Gantungan kunci ini terbuat dari bahan akrilik 0,5mm. Gantungan kunci ini didapatkan setiap pembelian buku.

3. Jilbab Anak

Jilbab anak ini merupakan media pendukung yang bisa digunakan target audiens untuk mengaji. Media ini bisa didapatkan hanya dibulan ramadhan dengan membeli 1 (satu) paket buku cerita bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam.

4. Baju Koko dan Peci Anak

Baju koko dan peci anak ini merupakan media pendukung yang bisa digunakan target audiens untuk mengaji dan sholat berjamaah di masjid. Media ini bisa didapatkan hanya dibulan ramadhan dengan membeli 1 (satu) paket buku cerita bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam.

5. Tempat makan dan Tumbler

Tempat makan dan tumbler (botol minum) berguna untuk menambah ketertarikan anak yang media tersebut bisa digunakan waktu disekolah dan ditaruh didalam tas yang nantinya dapat dilihat oleh banyak anak untuk memunculkan pembeli baru.

6. Notes

Notes ini merupakan media pendukung yang dapat digunakan untuk mencatat hal-hal baik yang telah dilakukan oleh target audiens. Notes ini bisa didapatkan jika membeli minimal 2 (dua) paket buku cerita bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam.

7. Jam Weker

Jam Weker merupakan salah satu media pendukung yang dapat digunakan untuk mengingatkan anak untuk lebih banyak memanfaatkan waktu dengan baik supaya aktivitas yang anak kerjakan tidak ada yang sia-sia.

8. Alat tulis (pensil, penghapus, penggaris)

Sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak yang masih duduk di sekolah dasar. Dengan adanya media ini diharapkan anak dapat memanfaatkan untuk keseharian mereka disekolah dalam mengikuti pelajaran.

9. Pembatas Buku

Pembatas buku dibuat sebagai media pendukung yang didesain secara unik yang berguna untuk menandai halaman terakhir ketika membaca, pembatas buku juga berfungsi sebagai penambah daya tarik buku yang menjadi media utama. Pembatas buku ini bisa didapatkan bersama pembelian media utama.

10. Celengan

Celengan ini merupakan media pendukung yang bertujuan mengajak anak menabung yang nantinya bila sudah terkumpul anak bisa bersedekah, berbagi dan menolong orang disekitarnya yang membutuhkan. Media ini bisa didapatkan hanya dibulan ramadhan dengan membeli 1 (satu) paket buku cerita bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam.

11. Sticker Kebaikan

Sticker kebaikan ini merupakan *merchandise* yang bisa didapatkan pada saat membeli buku Rukun Iman dan Rukun Islam. *Sticker* tersebut merupakan bonus pada saat membeli produk tersebut. *Sticker* ini berisikan tentang motivasi positif untuk melakukan kebaikan.

Konsep Verbal

Strategi komunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang ringan yaitu bahasa percakapan keseharian anak agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak sebagai penyampai informasi. Buku ini dikemas dengan informasi yang disampaikan lebih banyak visual dibandingkan teks. Penggunaan visual yang lebih dominan dibandingkan teks berguna untuk memudahkan anak-anak dalam memahami isi buku.

Konsep Visual

1. Gaya Gambar

Dalam proses perancangan buku cerita bergambar tentang Rukun Iman dan Rukun Islam ini menggunakan konsep visual dengan gaya gambar kartun yang akan dirancang sesuai dengan objek yang sudah dilakukan studi terhadap anak usia 7-9 Tahun.

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada buku cerita bergambar Rukun Iman dan Rukun Islam

ini akan menggunakan prinsip tipografi yaitu *legibility* dan *readability*. Font untuk judul pada cover akan menggunakan font “My Frida”, untuk Sub-Judul menggunakan font “Internet Friends” lalu untuk isi buku menggunakan font “Comic Sans MS”. Font yang digunakan merupakan font yang sesuai dengan karakteristik pada anak.

3. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan warna yang sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak, warna yang disukai anak-anak menurut hasil dari kuesioner kebanyakan anak-anak usia 7-9 tahun dan orangtua dari anak tersebut memilih warna yang *colorfull* dan *Playfull*. Warna tersebut sangat mudah dalam menarik perhatian anak-anak karena jenis warnanya sangat warna-warni dan mencolok.

4. Layout

Layout dalam buku ini nantinya akan memberikan sifat dinamis yang akan memberikan informasi contoh dalam aktivitas sehari-hari yang membuat pembaca tidak mudah atau cepat bosan namun tetap mengerti alur cerita yang akan disampaikan dalam buku.

Kesimpulan

Buku rukun iman dan rukun islam ini bertujuan untuk mengajak anak agar lebih mudah mempelajari tentang Rukun Iman dan Rukun Islam. Serta, supaya anak tidak mudah terpengaruh dengan hal-hal yang dapat menyimpang *Aqidah*. Tujuan yang lain juga untuk meningkatkan minat baca pada anak. Karena dengan kebiasaan membaca maka dapat menambah ilmu pengetahuan baru tentang Rukun Iman dan Rukun Islam. Setelah mengetahui rukun iman dan rukun islam maka pribadi anak bisa terbentuk dengan baik. Konten dari buku ini juga untuk menumbuhkan rasa kecintaan kepada Islam. Dengan adanya buku bergambar anak ini supaya anak lebih mudah memahami materi dengan mudah dan tidak membosankan.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Metodelogi penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Kasilo, Djito, (2008). *Komunikasi Cinta, Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*, Jakarta: KPG
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Supardi, M.d, (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram : Yayasan Cerdas Press.

Lampiran



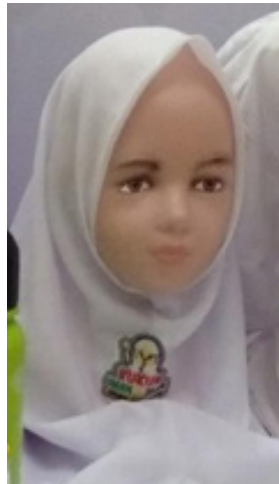
Gambar 1. Media Utama



Gambar 2. Isi buku



Gambar 3. Poster



Gambar 4. Jilbab Anak



Gambar 5. Baju Koko dan Peci Anak



Gambar 6. Notes



Gambar 7. Tempat Makan



Gambar 8. Tumbler



Gambar 9. Jam Weker



Gambar 10. Pembatas Buku



Gambar 11. Alat tulis



Gambar 12. Gantungan Kunci



Gambar 13. Sticker Kebajikan



Gambar 14. Celengan